

Agustianamas Ciputra, Yatim Riyanto, Suhanadji, *Pengembangan Media Peta Puzzle*

Pengembangan Media Peta Puzzle Berbasis Adobe Flash Dengan Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

¹Agustianamas Ciputra, ²Yatim Riyanto, ³Suhanadji¹²Universitas Negeri SurabayaEmail: agustianamas.18027@mhs.unesa.ac.id

Abstract: This development research aims to describe the level of feasibility and differences in learning outcomes before and after using the adobe flash based puzzle media with a contextual teaching and learning (CTL) approach to improve social studies learning outcomes for grade IV in elementary school. This research uses the Education Research and Development (RnD) method and the learning outcomes trial uses pre-test and post-test. The study was conducted in the 2019/2020 school year with 20 research subjects. The results of the validation of the learning media have a high enough validity and eligibility by obtaining a percentage of validity of 86%, the results of the assessment of the content experts get a total percentage of validity of 85%, the results of the assessment of grade IV teachers or content content experts get a percentage of validity of 90% and the results of responses or the response of students in the field received an overall validity percentage of 89%. While the test results of pretest learners who get an average value of 59 while the posttest get an average score of 89. Thus it can be concluded that the puzzle map media based on adobe flash with a contextual teaching and learning (CTL) approach can improve the learning outcomes of classroom students IV.

Keywords: *Media Map Puzzle Based on Adobe Flash, Contextual Teaching And Learning (CTL), Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Indonesia saat ini menerapkan kurikulum baru dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Kurikulum baru tersebut ialah Kurikulum 2013 berbasis karakter yang diharapkan membentuk warga negara Indonesia berakhlak mulia dan bermartabat. Faktor dan alasan mengapa kurikulum 2013 diterapkan di Indonesia ialah dengan banyaknya penyimpangan sosial, moral, korupsi dan sebagainya. Kurikulum 2013 yang dikembangkan di Indonesia diantaranya adanya proses pembelajaran kritis, interaktif dan aktif, proses pembelajaran diskusi atau kelompok, pembelajaran berpusat pada siswa serta proses pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Tujuan dari pelaksanaan kurikulum 2013 di Indonesia antara lain meningkatkan kemampuan dan keterampilan, membentuk peserta didik yang menguasai ranah afektif, psikomotorik dan afektif, meningkatkan keimanan, kreativitas, keaktifan dan produktif serta dapat berperan di kehidupan berbangsa, bermasyarakat dan bernegara. Peserta didik dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 diberi kesempatan untuk mengembangkan empat kemampuan yakni spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Faktor utama dalam pembelajaran agar tujuan kurikulum 2013 tercapai adalah guru. Peran guru sangatlah penting agar kualitas pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Penerapan inovasi baru berupa media dan model pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal adalah kewajiban yang harus guru lakukan. Guru dituntut untuk menerapkan media ataupun model sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan dibuktikan dengan banyaknya penggunaan media dan alat belajar dari berbagai macam sumber. Guru dipermudah dalam memilih media inovatif dengan adanya perkembangan teknologi yang berkembang dan bervariasi. Media pembelajaran yang diterapkan di kelas merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang dan mendukung kegiatan pembelajaran. Salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar untuk masa depan maupun masa sekarang adalah media pembelajaran. Media merupakan alat pendukung dan berguna untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar agar peserta didik mudah dalam memahami materi.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran, materi pembelajaran serta cara penyajiannya di Sekolah Dasar. Proses pembelajaran dengan menerapkan permainan atau *game* yang didalamnya terdapat gambar animasi yang menarik serta banyak warna merupakan salah satu hal yang disukai pada jenjang peserta didik Sekolah Dasar. Hariyanto menjelaskan bahwa permainan *puzzle* merupakan salah satu media belajar bermain edukatif yang mampu mengembangkan daya ingat peserta didik. Peserta didik Sekolah Dasar lebih mudah mengingat suatu tulisan maupun bentuk yang memiliki banyak karakteristik warna dan bentuk. Teori belajar kognitif Jean Piaget tahap operasional konkret (usia 6-12 tahun) juga menjelaskan bahwa peserta didik belajar sesuai dengan tahap perkembangannya dan lebih menyukai pembelajaran dengan berbagai desain media. Peserta didik diberi peristiwa nyata atau benda oleh guru yang nantinya akan memberikan peluang untuk menyelesaikan masalah dengan berkelompok.¹

Pembelajaran pada mata pelajaran IPS diwajibkan untuk memanfaatkan dari ragam dari media pembelajaran. Karena peserta didik banyak yang beranggapan bahwa IPS ialah salah satu mata pelajaran sulit yang banyak hafalan dan pengamatan. Susanto menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu perpaduan antara ilmu- ilmu sosial dan kehidupan sosial yang dilandasi pada kajian sejarah, ekonomi, antropologi, geografi, tata negara, psikologi, politik, hukum, filsafat, agama dan geografi. Susanto juga menyebutkan bahwa IPS memiliki peran yang sangat penting antara lain membimbing peserta didik untuk meningkatkan keterampilan, sikap dan pengetahuan agar mampu berperan secara aktif dalam kehidupannya serta mampu berperan sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.²

Hasil observasi dan wawancara telah dilakukan dengan guru kelas IV yang bernama Ika Wiji Puspandari pada tanggal 22 November dan 21 Januari 2020 di SDN Tanjung Kediri.³ Peneliti melakukan proses observasi dengan cara melakukan wawancara dan mengamati proses pembelajaran. Proses tersebut dapat bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di kelas IV tersebut antara lain kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS sehingga peserta didik cenderung banyak yang kesulitan mengingat dan memahami materi- materi IPS yang disampaikan khususnya materi yang terdapat pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Pada waktu guru menyampaikan materi di depan kelas dan hanya menggunakan media gambar yang

¹ Hariyanto dan Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

² Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana

³ Observasi awal Januari 2020 guru kelas IV SDN Tanjung Kediri.

bersumber dari buku paket dapat dilihat peserta didik hanya pasif mendengarkan dan menulis saja. Guru kelas juga menyebutkan bahwa minimnya penerapan media yang inovatif dan edukatif menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dan sebagian peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKB.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang diharapkan peserta didik adalah penerapan media pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik dilibatkan secara langsung. Hal tersebut dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik, membangkitkan motivasi peserta didik serta memudahkan dalam memahami materi. Salah satu media konkrit yang dapat mengatasi persoalan di kelas IV ialah media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) .

Peserta didik akan diajak bermain sambil belajar dan tidak sadar jika mereka sedang belajar dengan menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Peta *puzzle* berbasis *adobe flash* ini merupakan salah satu teknik permainan yang sesuai dengan kriteria. Peserta didik akan dilibatkan secara langsung dalam memahami konsep materi serta menampilkan gagasan dan ide konseptual sehingga meminimalisir kesalahpahaman peserta didik dalam menerima materi ajar. Ismail menjelaskan bahwa bermain memberikan kepuasan diri dan menumbuhkan rasa gembira dan salah satu kebutuhan seseorang.⁴

Menurut Jamil *puzzle* merupakan bentuk dari berbagai potongan- potongan gambar yang nantinya akan disusun menjadi satu gambar yang utuh. Kelebihan media *puzzle* adalah salah satu media edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan dapat menganalisis suatu masalah serta menunjang keberhasilan proses pembelajaran.⁵ Sedangkan pengertian peta *puzzle* adalah salah satu media edukatif yang berbasis teknologi informasi dibuat melalui pengkolaborasi antara media *puzzle* dan ilmu teknologi yang berupa sebuah aplikasi *adobe flash* dan visualisasinya nantinya ditayangkan melalui LCD Proyektor sehingga guru tidak menampilkan media secara manual di depan kelas.

Peta *puzzle* didesain dengan berisi gambar peta kabupaten kediri, materi dan *quiz* sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan pesan yang disampaikan mudah diterima oleh peserta didik. Peserta didik diajak untuk bermain merangkai *puzzle* menggunakan mouse dengan berdiskusi dan membaca berbagai kecamatan yang ada di daerah tersebut serta menemukan tempat- tempat menarik di daerahnya.

Salah satu perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh banyak orang adalah aplikasi *adobe flash*. Dalam dunia pendidikan banyak guru dan profesional yang telah memanfaatkan salah satu *software* populer ini untuk membuat media pembelajaran serta untuk dimanfaatkan untuk membuat animasi, *game*, presentasi dan lain- lain. Pranowo menjelaskan bahwa *adobe flash* adalah salah satu *software* yang digemari karena mampu mengerjakan berbagai hal yang berkaitan dengan multimedia.⁶

⁴ Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media

⁵ Jamil, Sya'ban. 2012. *Games untuk Keluarga*, Jakarta: Republika Penerbit

⁶ Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi

Salah satu pendekatan yang memfokuskan peserta didik dalam memaknai apa yang telah dipelajari, apa saja manfaatnya, dalam kapasitas apa mereka, bagaimana memperolehnya dan bagaimana menerapkannya adalah pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Suprijono menjelaskan bahwa *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu gagasan yang mempermudah guru dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan masalah nyata dan mengajak peserta didik untuk menciptakan hubungan antara pengetahuan dengan pelaksanaannya di kehidupan dalam lingkup keluarga atau masyarakat.⁷

IPS dalam proses pembelajaran memiliki karakteristik materi yang berhubungan langsung dengan proses kehidupan sehari-hari diantaranya membaca peta setempat, mengenal tempat wisata dan bersejarah dan jenis-jenis pekerjaan. Materi-materi tersebut mengandung banyak hafalan yang menyebabkan peserta didik cenderung kesulitan dalam memahami konsep dan materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diterapkannya media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Proses pembelajaran akan menumbuhkan minat belajar, kreativitas peserta didik, meningkatkan kerjasama, serta memperoleh pengalaman yang nyata dan pengetahuan bermakna.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran dalam rangka mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk memilih judul “Pengembangan Media Peta *Puzzle* berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di SD”.

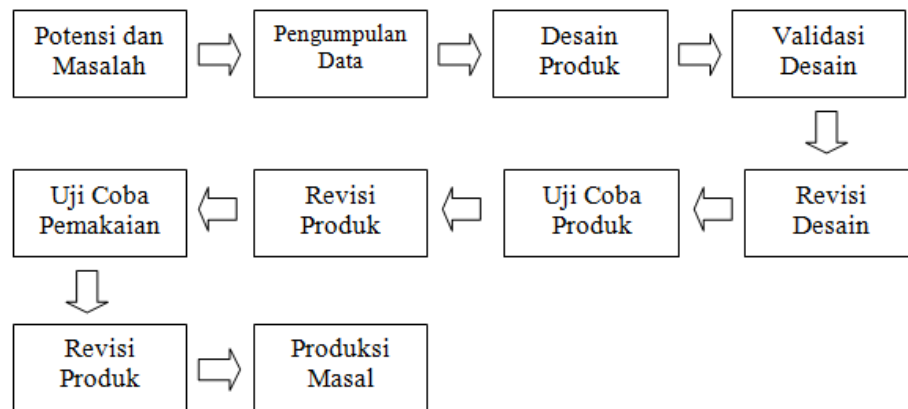
Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendiskripsikan tingkat kelayakan dan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development* (RnD) dan uji coba hasil belajar menggunakan pre-test dan post-test. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa.

Prosedur kerja dalam penelitian ini mengacu pada jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pemilihan metode tersebut dikarenakan langkah-langkah ataupun tahapannya sesuai dengan tahapan yang telah disusun oleh peneliti. Dalam penerapan hasil produk, tahapan metode R&D tidak hanya mengacu pada produk yang dihasilkan saja melainkan akan mempertimbangkan efektivitas produk tersebut. Berikut disajikan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan

⁷ Suprijono, agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikast Pakem*. Yogyakarta Pustaka Pelajar

Gambar 1 Metode Research and Development (R&D)



(Sugiyono 2012:92)

Tahapan penelitian yang dikemukakan Sugiyono terdapat 10 langkah tetapi penelitian ini hanya melakukan 9 langkah dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu penelitian.⁸

Subjek penelitian pengembangan ini adalah ahli media pembelajaran, ahli materi, guru kelas IV dan peserta didik IV SDN Tanjung Kediri. Sedangkan jenis data yang dihasilkan antara lain data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi hasil dari saran, tanggapan, kritik dan komentar. Data kuantitatif dihasilkan dari hasil penskoran berupa prosentase melalui lembar validasi penilaian ahli, penilaian guru kelas IV, angket tanggapan peserta didik mengenai media yang dikembangkan dan tes hasil belajar dengan melakukan pre-test dan post-test.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yakni teknik observasi dan wawancara, lembar angket respon peserta didik, lembar angket validasi ahli dan tes hasil belajar. Data yang telah dihasilkan nanti akan dianalisis apakah memenuhi kriteria kelayakan suatu produk. Teknik dalam pengolahan data penilaian dilakukan dengan cara menganalisis semua kritik, komentar, saran, dan tanggapan dari para validator sedangkan data angka dapat dirumuskan dengan prosentase, berikut rumus yang digunakan.

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = jumlah jawaban penilaian

Suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase dibawah ini:

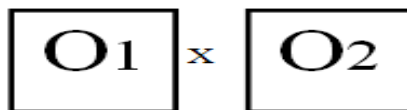
⁸ Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

Tabel 1
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

Tahap analisis hasil tes dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen (before-after) dikarenakan produk yang dihasilkan sebagai produk yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut disajikan desain yang digunakan untuk menghitung hasil capaian peserta didik.

Gambar 2
Desain Eksperimen (Before- After)



(Sugiyono, 2008:135)

Keterangan:

- X** : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran peta puzzle berbasis *adobe flash*
- O1** : Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran
- O2** : Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran

Angket dan tes pencapaian hasil belajar (achievement test) merupakan data yang dikumpulkan pada tahap uji coba lapangan. Tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) cara yang digunakan untuk pengumpulan data yang memiliki tujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan yakni media pembelajaran peta puzzle. Berikut disajikan rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan adalah:

$$t = \frac{D}{\frac{\sqrt{d^2}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

t = Uji t

D = Different (X2-X1)

d² = variasi

N = jumlah subyek/sampel

Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* ini memiliki 9 tahapan berdasarkan tahapan *Research and Development* (R&D). Berikut tahapan penelitian dalam pengembangan secara lebih terperinci:

Tahap Potensi dan Masalah : Peneliti pada tahap ini menelusuri permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan menemukan potensi yang nantinya dijadikan solusi atas permasalahan yang ada. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik guna mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan. Terdapat masing-masing 7 pertanyaan dalam pedoman wawancara untuk guru dan peserta didik. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui permasalahan di kelas IV SDN Tanjung adaah kurangnya inovasi penerapan media dan metode pembelajaran. Guru kelas menyampaikan jika kurangnya penerapan media tersebut dikarenakan faktor keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Salah satu peserta didik juga menyampaikan jika dalam proses pembelajaran diterapkan media mereka merasa antusias dan bersemangat.

Tahap Pengumpulan Data: Tahap selanjutnya ialah tahap pengumpulan informasi mengenai materi yang akan diajarkan yakni materi IPS yang terdapat pada tma 8 subtema 1 pembelajaran 4. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 2 Tabel Pemetaan Kompetensi Dasar

Kelas	Tema/ Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
4	8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Pembelajaran 4/ IPS	3.3 Membaca kondisi geografis di lingkungan sekitarnya 3.4 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan	3.3.1 Menyebutkan komponen-komponen peta 3.3.2 Mengidentifikasi tempat wisata dan berbagai peninggalan bersejarah dengan membaca peta untuk mengetahui keunikan lingkungan setempat 3.4.1 Mengidentifikasi jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi. 4.3.1 Menganalisis jenis-jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat wisata

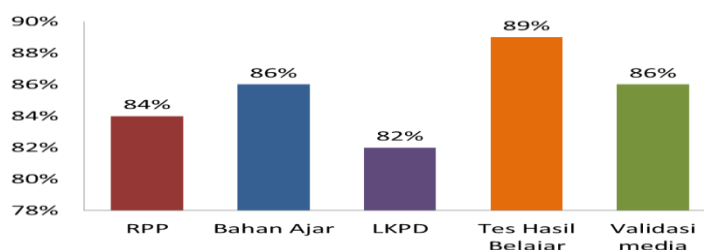
Kelas	Tema/ Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
		budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	

Tahap Desain Produk: Media ini yang didesain oleh pengembang menggunakan aplikasi *adobe flash* CS6 dengan materi yang terdapat pada 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 khususnya mata pelajaran IPS. Materi IPS yang dibahas antara lain peta, tempat wisata dan peninggalan sejarah di kabupaten kediri serta kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Media ini cocok dan diperuntukan bagi peserta didik kelas IV SDN Tanjung Kediri. Media pembelejaran peta *puzzle* berbasis *adobe flash* juga dikembangkan mengacu pada pendekatan CTL. Media ini berisi halaman depan, rincian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, halaman menu utama, halaman games peta puzzle dan halaman materi. Berikut disajikan gambar dari desain media:

Gambar 2 Desain Media



Tahap Validasi Desain: Tahap selanjutnya ialah tahap validasi ahli. Validasi dilakukan oleh dua validator yakni validasi media oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd sedangkan validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd. Berikut disajikan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:



Tahap Perbaikan Desain: Tahap perbaikan desain ini, peneliti merevisi desain media dengan memperhatikan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Perbaikan desain dilakukan guna untuk menghasilkan media yang layak dipergunakan pada tahap uji coba.

Tahap Uji Coba Produk: Tahap uji coba produk dilakukan dengan skala terbatas yakni oleh 10 peserta didik kelas IV yang nantinya dibagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Setelah selesai mengoperasikan media, setiap peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik berkaitan dengan media yang telah digunakan. Hasil dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk melihat kelayakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* tersebut. Data yang telah terkumpul dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden.

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tahap uji coba produk skala terbatas dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak dengan memiliki prosentase seluruhnya sebesar 88%

Tahap Revisi Produk: Tahap selanjutnya peneliti memperhatikan masukan yang diberikan guru kelas mengenai media yang dikembangkan. Pada saat pengujian produk dengan skala terbatas guru kelas mendampingi peneliti serta mengamati proses pembelajaran. Guru kelas memberikan saran mengenai kelebihan dan kekurangan media dan metode yang telah diterapkan peneliti. Saran tersebut sangat membantu dan memotivasi peneliti dalam perbaikan media tersebut. Guru kelas juga mengisi lembar angket dan memiliki hasil prosesntase sebesar 90%.

Tahap Uji Coba Pemakaian : Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan skala besar yakni peserta didik kelas IV yang berjumlah 20. Selanjutnya dibentuk kelompok menjadi 4 kelompok dengan rincian setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Setiap kelompok bergantian mengoperasikan dan menyelesaikan permainan yang terdapat di media tersebut. Setelah proses pembelajaran berakhir, setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket guna mengetahui respon peserta didik mengenai yang dikembangkan. Data yang dihasilkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden sebagai berikut:

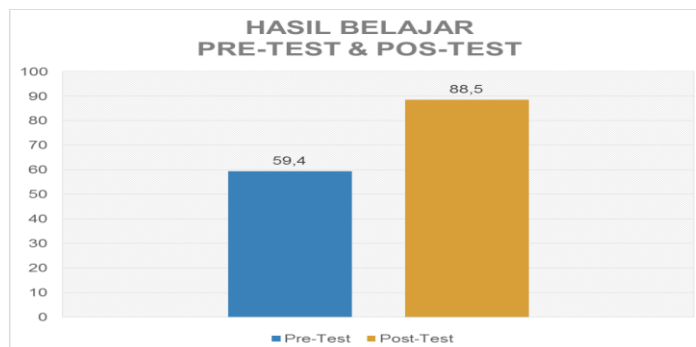
$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tahap uji coba produk skala besar atau satu kelas yang berjumlah 20 peserta didik dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis

adobe flash dengan pendekatan CTL memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak dan memiliki prosesntase sebesar 89%.

Tahap Revisi Produk Final: Tahap revisi produk final merupakan tahap revisi yang paling akhir bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan oleh guru kelas maupun para ahli juga diperhatikan oleh peneliti guna untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi. Akan tetapi hasil keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL sudah sangat layak dan bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS

Proses selanjutnya adalah hasil uji coba media pembelajaran. Pada uji coba penerapan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* ini peneliti melakukan tes *pretest* dan tes *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tanjung Kediri. Berikut disajikan hasil dari tes *pretest* dan tes *posttest* :



Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh kemudian nilai pre-test. dan nilai post-test akan dianalisis menggunakan uji t. Hasil uji t dengan menggunakan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil t_{hitung} adalah (4,28) sedangkan t_{hitung} adalah (2,093). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai t_{tabel} lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL.

Catatan Akhir

Pengembangan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL memiliki tingkat kelayakan yang cukup tinggi dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan media tersebut sudah melalui tahapan yang sesuai metode penelitian dan telah divalidasi oleh validator. Media tersebut memiliki tingkat kevalidan sebesar 86%; isi materi memperoleh tingkat kevalidan seluruhnya 85%; penilaian dari guru kelas IV memperoleh prosentase kevalidan 90% dan hasil tanggapan atau respon pesera didik dilapangan memperoleh prosentase kevalidan seluruhnya 89%.

Sedangkan tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL ditunjukkan pada pretest yang mendapatkan nilai rata- rata 59 sedangkan posttest mendapatkan nilai rata-

rata 89. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai posttest mengalami peningkatan sebesar 30. Pembuktian tersebut menggunakan hasil uji t bahwa t_{hitung} adalah (4,28) sedangkan t_{tabel} adalah (2,093). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL untuk kelas IV SD dikatakan memiliki kualitas yang layak dan baik. Hal tersebut karena media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran kelas IV SD/MI. Saran yang dapat diberikan anatara lain: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan telah mampu memberikan pengetahuan, inovasi baru serta wawasan yang luas serta terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi lebih perlu lebih ditunjang dengan fasilitas yang lebih mendukung dan memadai; (2) Media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru kelas karena telah melalui tahap penelitian. Guru kelas diharapkan dapat mengembangkan media inovatif berbasis teknologi informasi lain yang lebih kreatif.

Daftar Rujukan

- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Hariyanto dan Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Jamil, Sya'ban. 2012. *Games untuk Keluarga*, Jakarta: Republika Penerbit
- Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Suprijono, agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikast Pakem*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana